

<<多媒体互动艺术设计>>

图书基本信息

书名：<<多媒体互动艺术设计>>

13位ISBN编号：9787040181562

10位ISBN编号：7040181568

出版时间：2005-10

出版时间：高等教育出版社

作者：容旺乔

页数：286

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

<<多媒体互动艺术设计>>

前言

随着多媒体计算机的普及，人们对多媒体互动软件的需求越来越多。

多媒体互动软件在当今社会中扮演的角色也越来越重要。

于是，多媒体从最初单一的信息传播工具，已发展成为集实用与欣赏于一体的新的艺术设计门类。

当今社会，渴求集技术与艺术于一体的多媒体互动软件产品，理所当然也迫切需要大量既懂技术又懂艺术的相关设计人才。

本书按照专业多媒体互动展示软件的开发、设计流程，逐步展开阐述。

全书共分13章，第1章对多媒体的含义、优势及应用情况进行了概要性的叙述；第2章从对多媒体互动软件设计中的软件配置情况进行了介绍；第3章从设计者和客户两个角度，对多媒体互动展示系统中的硬件配置情况进行了介绍；第4章、第12章和第5章阐述了多媒体互动展示软件系统中的启动、关闭及导航设计方法；第6章、第7章、第8章、第9章、第10章和第11章，分别对文本、图片、动画、视频、音频等媒体的编辑、展示、应用以及其中的程序控制，进行了较全面、细致的阐述；第13章介绍了多媒体互动软件最终成品的输出过程以及其中的具体操作方法。

针对多媒体互动软件设计，书中有选择地对多种媒体编辑软件进行了介绍。

多媒体集成软件以Director MX为例，讲述也最为详细。

但这不是一部完整的Director MX教程，所以并不能囊括所有的功能或指令以及交互操作。

一切从实用的目的出发，也就是说，只要熟练掌握了本书中阐述到的内容，就足够开发、设计出功能非常完善的专业多媒体互动展示软件了。

<<多媒体互动艺术设计>>

内容概要

作者根据多年的教学和实践经验，集成当今主流媒体软件的功能优势，自主研发一款功能强大的专业多媒体软件，解决了用户使用多媒体软件遇到功能相对单一的困扰。

本书从艺术设计的视角出发，详细阐述了多媒体互动软件的设计思路、操作流程、使用方法等，具有较高的技术和艺术含量。

同时，书中还在部分章节里有针对性地安排了实践与训练环节，在保证读者学习理论技能的同时，又锻炼了实践能力。

内容深入浅出，重点突出，详略得当。

无论是各种媒体编辑软件的交互操作，还是媒体集成中互动控制的程序实现，都尽量使用了通俗、平实的语言来表达。

本书对相关内容进行精心过滤，只选取与本书主题密切关联的部分详加阐述，以确保其实用功能。

另外，全书图文并茂，相得益彰。

尤其是从成功案例中截取的图片，既有助于问题的理解，又能给读者提供相关方面的创意启发。

本书附赠光盘，几乎囊括了书中所有案例对应的源文件，既能作为本书学习的参考对照，又可当作模板使用，作为相关产品开发的宝贵资源。

<<多媒体互动艺术设计>>

作者简介

容旺乔，男，安徽省怀宁县人。

南京师范大学美术学院专业动画教师，副教授。

有多年专业多媒体互动软件开发与教学经验，主要成果有：浙江杭州万松书院“中国书院”多媒体多模式展示软件；湖北武汉市博物馆“高山流水”、“原始部落”“唐诗吟咏”专题动画短片浙江嘉兴“

书籍目录

第1章 概述 1.1 什么是多媒体 1.2 多媒体的优势评价 1.3 多媒体的应用模式 1.4 多媒体应用领域 1.5 专业多媒体互动展示系统的设计流程 小结 思考与实践 第2章 软件配置设计 2.1 图片操作软件 2.2 动画制作软件配置 2.3 声音编辑软件 2.4 视频编辑软件 2.5 媒体集成类软件 小结 思考与实践 第3章 DirectorMx应用基础 3.1 Director Mx的工作环境 3.2 媒体编辑 3.3 精灵操作 3.4 Lingo语言 3.5 Director Mx的工作流程 小结 思考与实践 第4章 硬件配置设计 4.1 四个“原则”和一个“中心” 4.2 文本输入型设备 4.3 图像输入型设备 4.4 声音录入型设备 4.5 数据输出型设备 4.6 数据处理型设备 4.7 指令输入型设备 小结 思考与实践 第5章 系统启动设计 5.1 系统启动设计的意义 5.2 系统启动方式设计 5.3 系统启动片头设计 5.4 系统启动设计中应注意的问题 5.5 系统启动中的程序控制 小结 思考与实践 第6章 系统导航设计 6.1 导航界面设计 6.2 导航界面背景设计 6.3 导航标题设计 6.4 导航按钮设计 6.5 导航提示设计 小结 思考与实践 第7章 文本展示设计 7.1 文本媒体的优势与劣势 7.2 文本媒体的两种格式 7.3 非图片化文本展示设计 7.4 图片化文本展示设计 7.5 图片化文本展示中的程序控制 小结 思考与实践 第8章 图片展示设计 8.1 图像与图形 8.2 图像编辑 8.3 图形编辑 8.4 图片展示准备 8.5 图片展示方式 8.6 图片展示中的程序控制 小结 思考与实践 第9章 动画展示设计 9.1 多媒体软件中的动画分类 9.2 动画展示设计的意义 9.3 动画展示的基本方法 9.4 动画展示中应注意的问题 9.5 动画的编辑 9.6 动画展示中的程序控制 小结 思考与实践 第10章 视频展示设计 10.1 视频基础知识 10.2 视频编辑 10.3 视频展示设计 10.4 视频播放的控制设计 10.5 视频展示中的安全设计 小结 思考与实践 第11章 音频控制设计 11.1 关于音频的若干常识 11.2 音频的编辑 11.3 音频的控制需求分析 11.4 音频控制的程序设计 小结 思考与实践 第12章 系统关闭设计 12.1 系统关闭设计的原则 12.2 系统关闭常见的方式 12.3 系统关闭中的程序控制 小结 思考与实践 第13章 软件成品输出 13.1 成品输出前的整理工作 13.2 成品输出前的调试工作 13.3 完成最终成品输出 13.4 编写用户手册 小结 思考与实践

<<多媒体互动艺术设计>>

章节摘录

插图：3.多媒体是技术又是艺术早些时候，多媒体应用仅停留在各种媒体单兵作战状态，彼此之间的关联不是很紧密，人机互动性不是很强，各种媒体呈现的状态比较简陋、粗糙。

随着多媒体技术和国民经济的突飞猛进，多媒体的应用越来越广泛。

当人们越来越多地接触到多媒体时，他们便对多媒体提出了越来越高的要求。

设计者们开始努力追求多种媒体的最佳组合，使信息传达尽可能地多、快、准；认真探索人机之间如何实现互动，使多媒体系统的操作更加人性化、娱乐化；反复地琢磨各种媒体呈现的视听效果，争取在获取信息知识的同时，也获得充分的视听艺术享受。

于是，多媒体设计便不再停留在技术层面，多媒体互动艺术便应运而生了。

多媒体互动艺术设计着眼于媒体与媒体之间，以及媒体与人之间相互关联的技巧应用，强调各种媒体的视听呈现效果的欣赏价值。

这在专业多媒体互动展示系统中，体现得非常突出。

（1）具有强烈的视听感染力专业多媒体互动展示系统明显不同于互联网（Internet）多媒体系统。

后者受网络传输速度的限制而“不堪重负”，网页中显示、播放的各种视听媒体品质不能太高。

而且，该系统通常只是用户计算机的一个子系统，足以信息传播为主要任务，而不是以娱乐、艺术欣赏为目的，所以在视窗设计上不是非常讲究。

即使有讲究，也是以简洁、轻便为宜。

而专业多媒体互动展示系统，常常使用大尺寸、大分辨率和真彩图片，即使是文字，也需要经过精心修饰；使用动感流畅、色彩还原很高的视频；导航界面经过精心设计，动感十足；使用动人心弦的音乐和声效。

<<多媒体互动艺术设计>>

编辑推荐

《多媒体互动艺术设计》是名师点睛系列，高校动画专业人才培养工程系列教材。

《多媒体互动艺术设计》按照专业多媒体互动展示软件的开发、设计流程、逐步展开阐述。

<<多媒体互动艺术设计>>

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>